PlayStation

PAL

007 El Mañana Nunca Muere™

Distribuido por

ELECTRONIC ARTS™

MGM INTERACTIVE

PlayStation®

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa (Games Hotline No.).

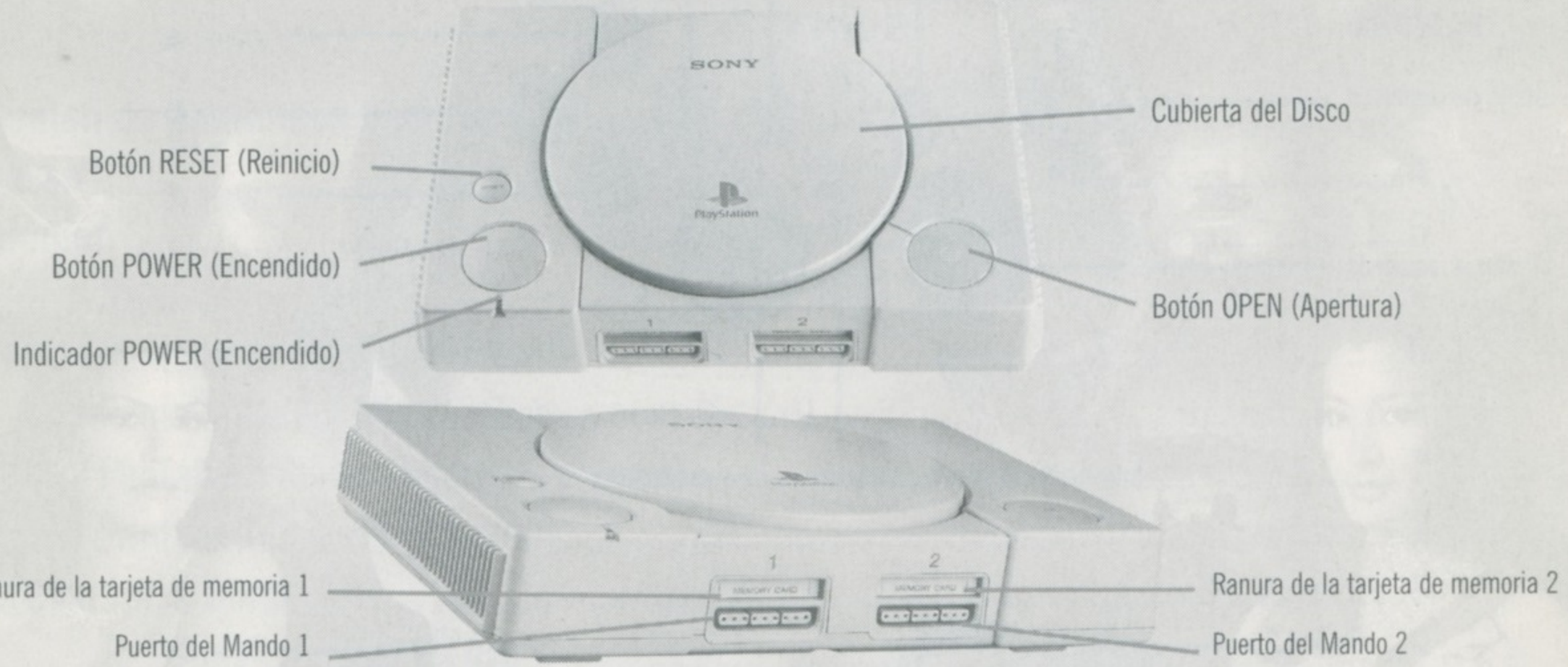
©1999 Electronic Arts Inc. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Electronic Arts Inc y MGM Interactive. Desarrollado por Black Ops.

EL MAÑANA NUNCA MUERE™ Interactive Game © 1999 Danjaq, LLC y United Artists Corporation. Los logos de James Bond, 007 James Bond Gun y Iris, así como el resto de propiedades relacionadas con James Bond © 1962-1999 Danjaq, LLC y United Artists Corporation. Los logos de JAMES BOND, 007, James Bond Gun y Iris, así como el resto de marcas registradas relacionadas con James Bond TM Danjaq, LLC. Black Ops Game Engine © 1999 Black Ops Entertainment, LLC. Source Code para Character Engine © 1998 Killer Game. Killer Game Character Engine con licencia de Killer Game.
El logo de Electronic Arts Inc. y el de Electronic Arts Inc. son marcas registradas de Electronic Arts Inc. en Estados Unidos y/o en otros países. Todos los derechos reservados.

SLES-01324

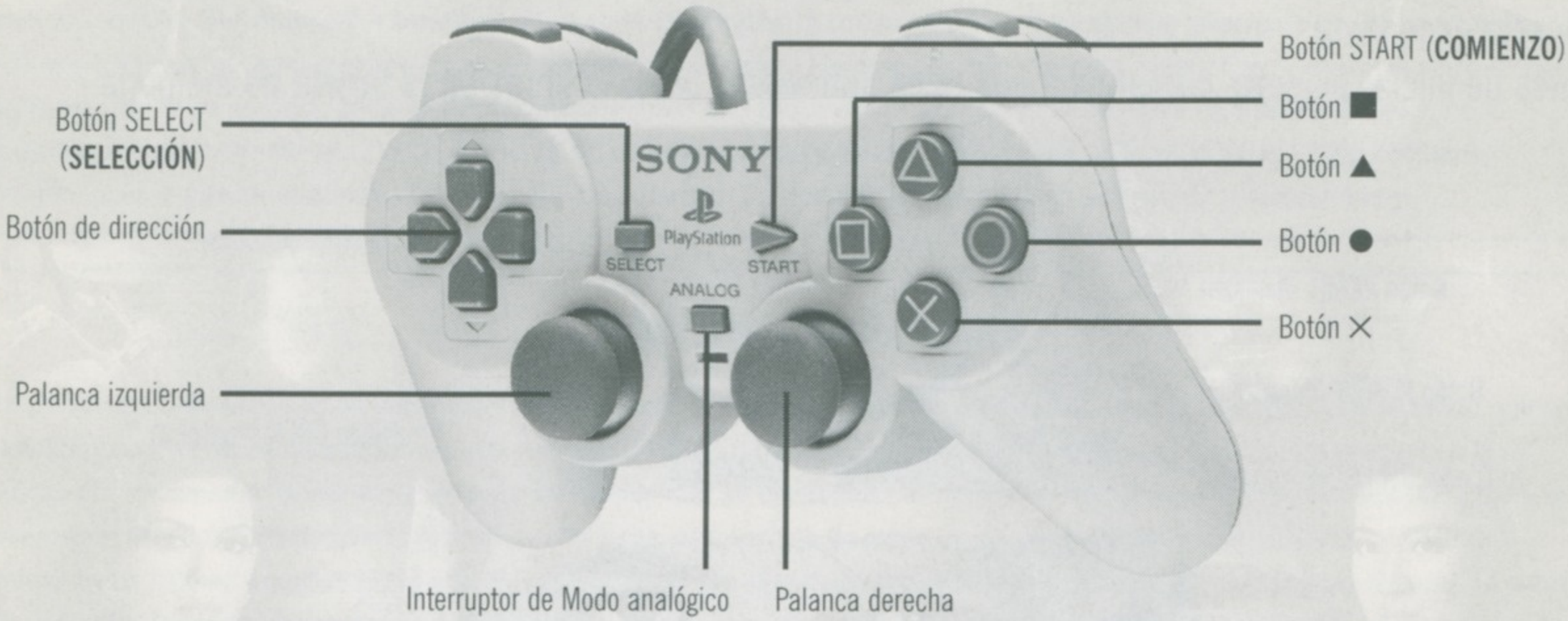
INICIACIÓN DEL JUEGO

No es aconsejable conectar o introducir cualquier tipo de periférico o tarjeta de memoria con la consola encendida.
Antes de iniciar el juego, comprueba que tiene suficientes bloques libres en la tarjeta de memoria.


Botón RESET (Reinicio)
Botón POWER (Encendido)
Indicador POWER (Encendido)
Cubierta del Disco
Botón OPEN (Apertura)
Ranura de la tarjeta de memoria 1
Puerto del Mando 1
Ranura de la tarjeta de memoria 2
Puerto del Mando 2

1. Configura tu consola de juegos PlayStation® de acuerdo con las instrucciones de este Manual. **Antes de introducir o retirar un disco compacto, asegúrate de que el encendido esté en OFF**.
2. Inserta el disco *El mañana nunca muere* y cierra la cubierta.
3. Inserta los mandos del juego y enciende la consola. Después de los logotipos del productor aparecerá la pantalla del Título.
4. Pulsa el botón **START** para avanzar al Main menu(menú Principal). Busca en la sección *Menú principal*, página 5.

MANDOS BÁSICOS



CONTENIDO

Resumen de comandos básicos **4**
Tu tarea **4**
Iniciación **5**
Menú principal 5
Pantalla Difficulty(Dificultad) 6
Pantalla Select Mission(Seleccionar Misión) 6
Pantalla Briefings(Informes previos) 7
Pantalla Options(Opciones) 7
Representar a Bond **8**
Todos los mandos del juego 9
Pantalla Monitor/Juego 11
Menú Pause(Pausa) 12
Pantalla Resultados 13
Arsenal de Bond **14**
Armas 14
Aparatos 16
Elementos 18
Cargar y Guardar **19**
Créditos **20**

RESUMEN DE COMANDOS BÁSICOS

ACCIÓN	MANDO
Correr	Botón de dirección
Utilizar arma	Botón ×
Utilizar elemento	Botón ■
Cambiar Arma/Elemento	Botón ▲ + Botón de dirección

- Para una lista más detallada de los movimientos de Bond, busca en la sección *Todos los mandos del juego*, página 9.

TU TAREA

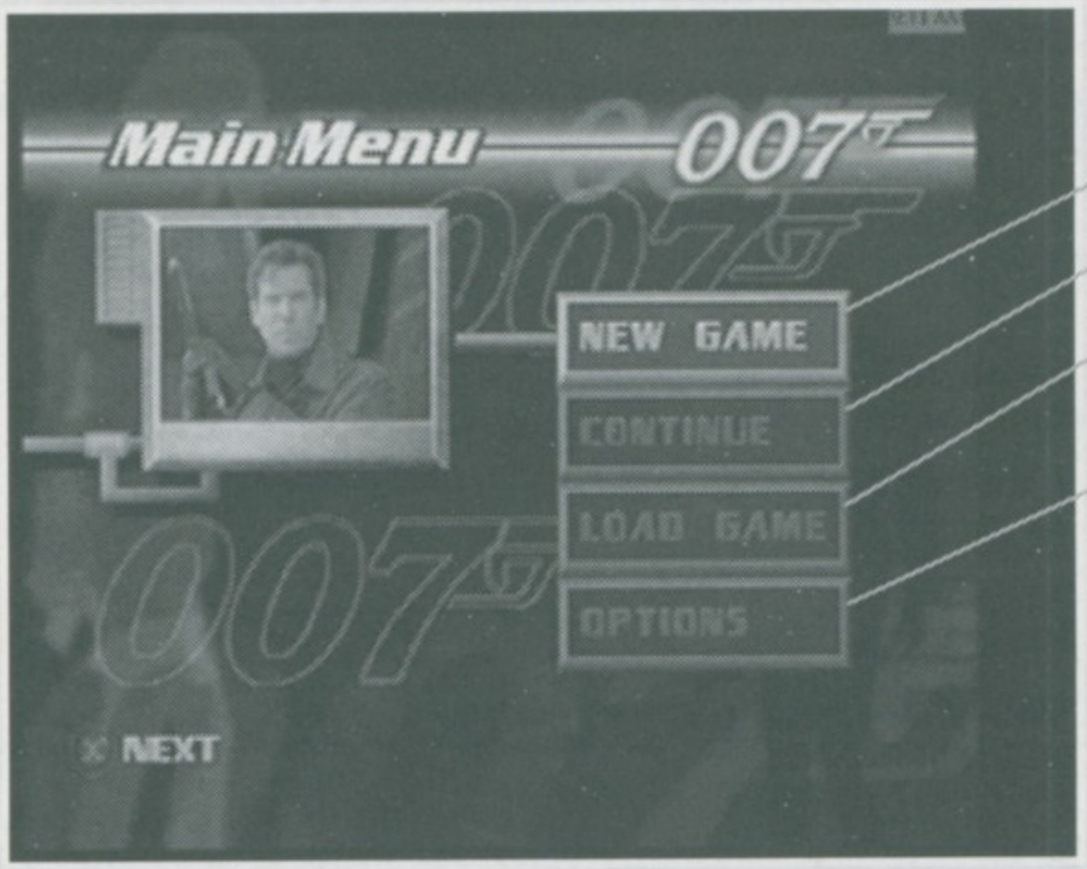
Bienvenido otra vez, 007™. De nuevo se necesitan tus extraordinarios servicios. Hemos sabido que Elliot Carver, un poderoso magnate de los medios, está conspirando para desencadenar un conflicto internacional entre Gran Bretaña y China. Utilizando todos los métodos que precises, tienes que desbaratar este plan y evitar la Tercera Guerra mundial. Contamos contigo, Bond.

Para más información acerca de El Mañana Nunca Muere, busca en **www.tndgame.com**. Para más información acerca de otros títulos, visita el sitio de Electronic Arts en la web, **www.ea.com**. Para más información acerca de James Bond, busca en **www.jamesbond.com**.

INICIACIÓN

MENÚ PRINCIPAL

Selecciona un nuevo juego, continuar uno en progreso, cargar o guardar o acceder a la pantalla Opciones.



Iniciar un nuevo juego

Continuar tu aventura actual

Cargar una aventura previamente guardada

Acceder a la pantalla Opciones. Busca en la sección *Pantalla Opciones*, página 7

- Para empezar una nueva aventura, selecciona **NEW GAME(NUEVO JUEGO)** y luego pulsa el botón ×. Aparecerá la pantalla Difficulty(Dificultad).

Nota: En este manual, las configuraciones predeterminadas aparecen en **negrita**.

PANTALLA DIFFICULTY(DIFICULTAD)

Selecciona un nivel de destreza:

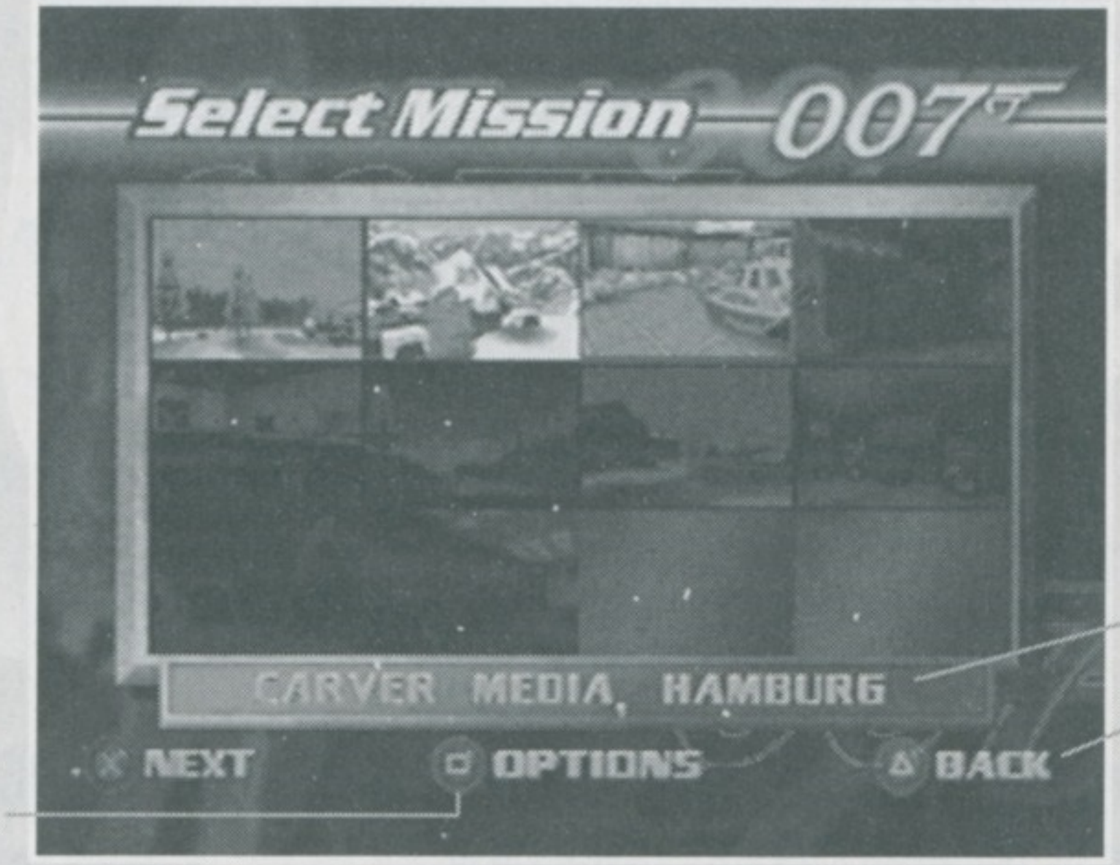
Agent(Agente) Configuración recomendada para que los agentes novatos dominen las habilidades básicas del juego de espía.

007™ El mayor reto para una agente experimentado. En este nivel los enemigos son más fuertes, más listos y más hábiles.

Tras seleccionar un nivel de dificultad aparecerá la pantalla Select Mission(Seleccionar Misión).

PANTALLA SELECT MISSION(SELECCIONAR MISIÓN)

Utiliza el Botón de dirección para resaltar una misión y luego pulsa el botón × para seleccionarla



Nombre de la Misión

Pulsa el botón ▲ para volver al menú Principal

Pulsa el botón ■ para acceder a la pantalla Opciones

Después de seleccionar una misión aparecerá la pantalla Briefings(Informes previos).

PANTALLA BRIEFINGS(INFORMES PREVIOS)

La pantallla Briefings(Informes previos) proporciona el objeto de cada misión. Léela cuidadosamente, ya que muchas misiones contienen diversos objetivos. Una vez completado el informe previo comienza tu misión.

- Para saltarte el vídeo del informe previo, pulsa el botón ×.

PANTALLA OPTIONS(OPCIONES)

Configura las opciones de juego que prefieras:

CONTROLS(MANDOS)	Accede a la pantalla Controls(Mandos) para ajustar la configuración de los mismos. Busca en la sección *Pantalla Mandos*, página 8.
MUSIC(MÚSICA)	Escucha las pistas de sonido. Utiliza el Botón de dirección a **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar y luego el botón × para seleccionar.
SOUND(SONIDO)	Escucha los efectos sonoros. Utiliza el Botón de dirección a **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar y luego el botón × para seleccionar.
MEMORY CARD(TARJETA DE MEMORIA)	Accede a la pantalla Save/Load(Guardar/Cargar). Busca en la sección *Guardar y Cargar*, página 19.

Pantalla Controls(Mandos)

Prepara la configuración de los mandos que se ajuste mejor a tus necesidades.

- Para redefinir un comando de botón, utiliza el Botón de dirección **ARRIBA/ABAJO** para resaltar la acción que deseas cambiar y luego pulsa el botón con el que deseas sustituirlo.
- Para restaurar la configuración del mando predeterminada, resalta DEFAULTS(PREDETERMINADOS) y luego pulsa el botón ×.
- Para volver a la pantalla Opciones, selecciona EXIT(SALIR).

REPRESENTAR A BOND

La vida de un agente secreto está repleta de intriga y peligro. Para vencer a cualquier nefasto enemigo que se cruce en tu camino, domina las técnicas que siguen.

TODOS LOS MANDOS DEL JUEGO

Mandos básicos

- Para mover **adelante/atrás**, utiliza el Botón de dirección **ARRIBA/ABAJO**
- Para girar a **IZQUIERDA/DERECHA**, utiliza el Botón de dirección a **IZQUIERDA/DERECHA**
- Para utilizar un **arma**, pulsa el botón ×.
- Para utilizar un **elemento**, pulsa el botón ■.
- Para **desplazarte** a través de **armas/elementos**, pulsa el botón ▲ + Botón de dirección **ARRIBA/ABAJO**
- Para **alternar** entre **Arma/Inventario de elementos**, pulsa el botón ▲ + Botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA**.
- Para mirar al **objetivo más próximo/puertas abiertas/hablar** con personajes, pulsa el botón ●.
- Para **agacharte**, pulsa el botón **L1**.
- Para entrar en el **modo Francotirador**, pulsa y mantén el botón **R1**.
- Para utilizar **sigilo**, pulsa y mantén el botón **L1** button + Botón de dirección **ARRIBA/ABAJO/IZQUIERDA/DERECHA**.
- Para realizar un **ataque sigiloso**, pulsa y mantén el botón **L1** + Botón de dirección **ARRIBA/ABAJO/IZQUIERDA/DERECHA** para entrar sigilosamente por detrás de un enemigo y luego pulsa el botón ×.

Nota: Para realizar un movimiento sigiloso, tienes que estar equipado con el PK7.

- Para lanzar explosivos a **IZQUIERDA/DERECHA**, pulsa el botón **L2/R2**.
- Para rodar a **IZQUIERDA/DERECHA**, pulsa y mantén el botón **L1** y luego pulsa el botón **L2/R2**.

Mandos de esquí

Cuando surja la necesidad, prepárate para escapar de una situación peligrosa esquiando.

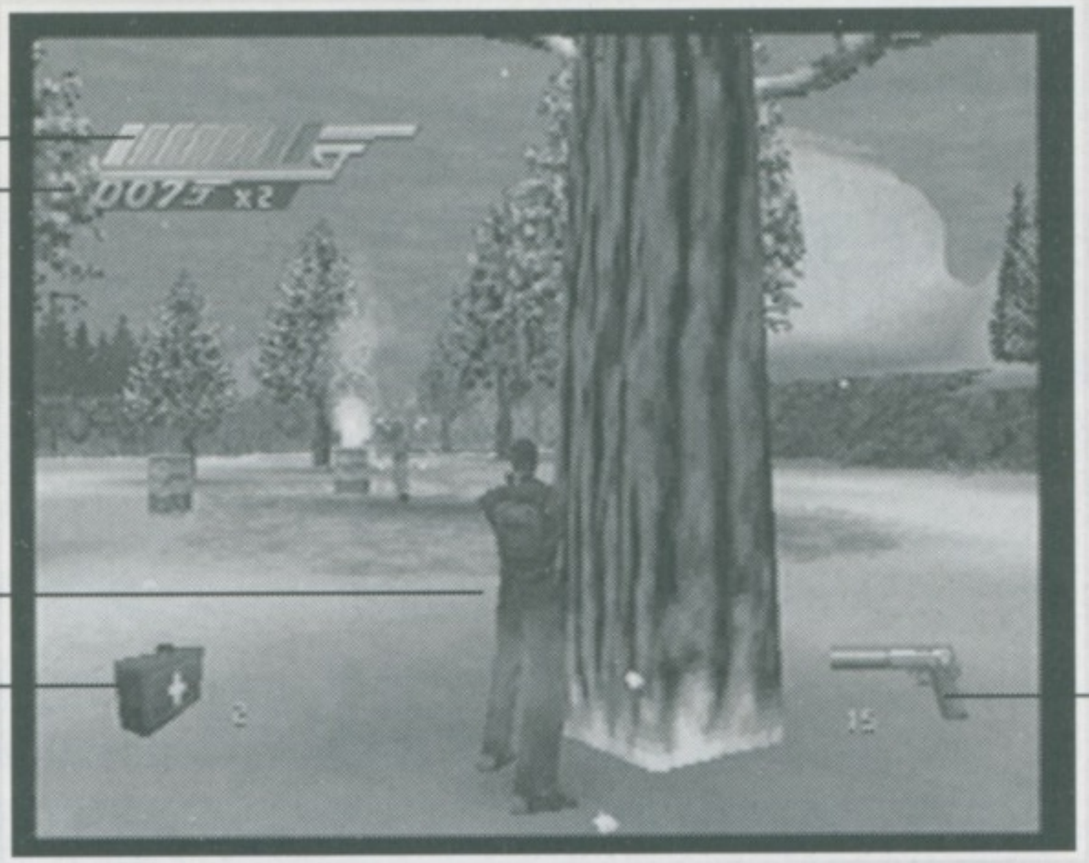
- Para **acelerar**, utiliza el Botón de dirección **ARRIBA**.
- Para girar a **IZQUIERDA/DERECHA**, utiliza el Botón de dirección a **IZQUIERDA/DERECHA**.
- Para **disminuir**, utiliza el Botón de dirección **ABAJO**.
- Para **atacar** con un bastón de esquiar, pulsa el botón **L1/R1**
- Para **empujar** a un enemigo, pulsa el botón ● y luego o el botón ×.
- Para **girar bruscamente**, pulsa el Botón de dirección + botón **L2/R2**.
- Para realizar **saltos acrobáticos** en el aire, utiliza el Botón de dirección o pulsa el botón **L1**, **L2**, **R1** ó **R2**.

Mandos de conducción

En ocasiones, tendrás que salir a la carretera sobre un BMW 750 iL equipado con cohetes y ametralladoras.

- Para **acelerar**, pulsa el botón ×.
- Para **conducir** a IZQUIERDA/DERECHA, utiliza el Botón de dirección a **IZQUIERDA/DERECHA**.
- Para **frenar**, pulsa el botón ●.
- Para **alternar las armas**, pulsa el botón ▲.
- Para **disparar un arma**, pulsa el botón ■ o el botón **R1**.
- Para dar **marcha atrás**, pulsa el botón **R2**.
- Para **tocar** la bocina, pulsa el botón **L2**.

PANTALLA MONITOR/JUEGO



Medidor de salud

El Medidor de salud visualiza tu condición física. Cuando está totalmente en verde, conservas el 100% de salud. Cuando resultas herido, el medidor disminuye y cambia de color verde a amarillo, a naranja y a rojo. Cuando se vacía completamente, el Contador Continuar disminuye en una unidad.

Recomendación de Q: Si tu Medidor de salud contiene una barra naranja o roja, utiliza inmediatamente cualquier Unidad de reanimación disponible o busca una rápidamente.

Contador Continuar

El Contador Continuar visualiza el número de vidas que te quedan actualmente.
Cuando muestra "x0" y tu Medidor de salud está vacío, ha fallado tu misión.

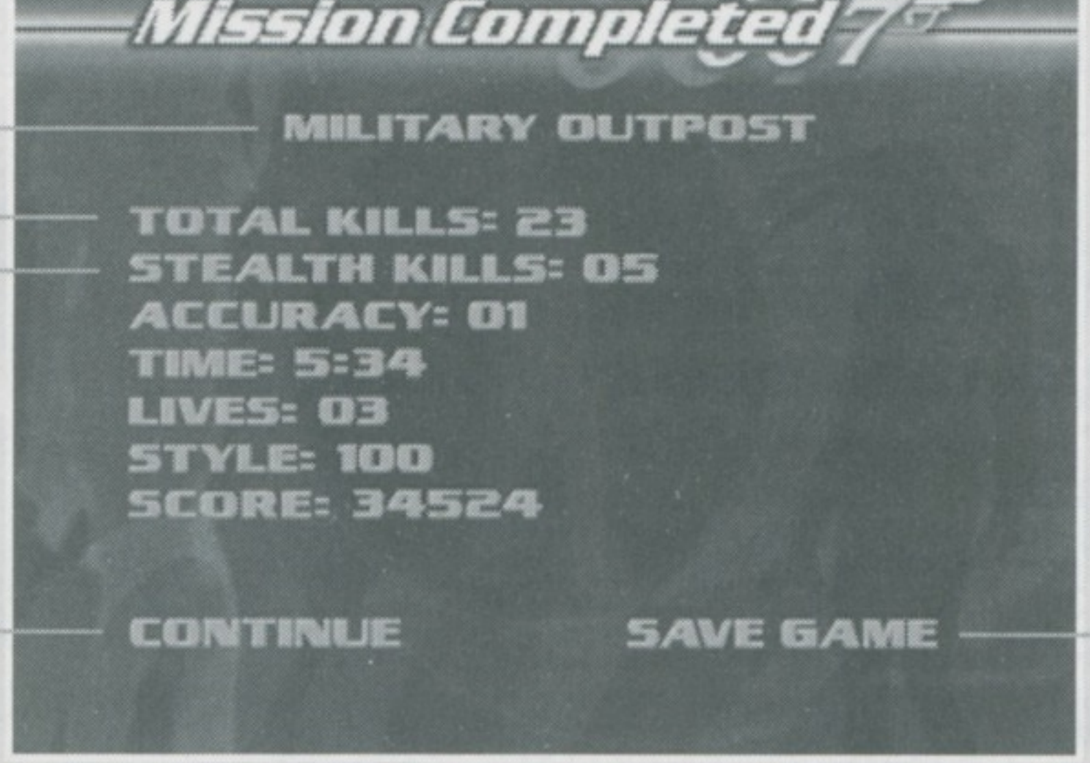
MENÚ PAUSE(PAUSA)

- Para acceder al menú Pause(Pausa), pulsa **START** durante el juego.
- Utiliza el Botón de dirección **ARRIBA/ABAJO** para elegir una opción y luego pulsa el botón ✕ para seleccionarla.

CONTINUE (CONTINUAR)	Continua la misión.
OBJECTIVES (OBJETIVOS)	Vista de una lista de objetivos que tienes que cumplir en tu actual misión. Cada vez que completas uno, el objetivo queda desmarcado en la lista.
OPTIONS (OPCIONES)	Accede a la pantalla Opciones de Pausa.
Reverse Sniper (Invertir Francotirador)	Cuando está configurado en **YES(SI)**, utiliza el Botón de dirección **ABAJO** para mover hacia arriba el punto de mira o el Botón de dirección **ARRIBA** para mover el punto de mira hacia abajo en el modo Francotirador.
Vibration (Vibración)	Alterna **ON**/OFF para jugar con o sin la función de vibración del Mando analógico (DUAL SHOCK).
Controls (Mandos)	Vista de la actual configuración del mando.
Camera (Cámara)	Elige entre utilizar una vista de cámara de **CHASE(SEGUIMIENTO)** o FREE(LIBRE). La vista de cámara FREE(LIBRE) solamente se puede utilizar en los niveles de exteriores.
Ghost Mode(Modo Fantasma)	Cuando está **ON**, Bond aparece transparente cuando está cerca o cuando su cuerpo se interpone en el campo de visión.

SOUND(SONIDO)	Accede a la pantalla Sound Options(Opciones de sonido).
SFX (SFX)	Utiliza el deslizador para configurar el nivel de volumen SFX.
Music (Música)	Utiliza el deslizador para configurar el nivel del volumen de la banda sonora.
Voice Overs (Voces de fondo)	Alterna **ON**/OFF.
Test SFX (Prueba SFX)	Escucha los efectos sonoros del juego. Utiliza el Botón de dirección a **IZQUIERDA/DERECHA** para resaltar y luego pulsa el botón × para seleccionar.
RESTART MISSION(REINICIAR MISIÓN)	Reinicia la misión.
ABORT MISSION(ABORTAR MISIÓN)	Finaliza el juego y devuelve al menú Principal.

PANTALLA RESULTADOS



Nombre de la misión

Total de muertos

Total de muertos de un tiro

Continuar el juego

Guardar tu progreso (busca en la sección Cargar y guardar, página 19.)

Una vez completada la misión aparecerá la pantalla Resultados.

- Para continuar tu misión, selecciona **CONTINUAR**. Aparecerá la pantalla Seleccionar Misión.

ARSENAL DE BOND

Durante el transcurso de tu aventura encontrarás un número de poderosos enemigos y experimentarás muchas situaciones de alto riesgo. Para completar tu trabajo necesitarás utilizar todas las armas y dispositivos de tecnología punta de tu inventario.

ARMAS

- Para seleccionar un arma, pulsa el botón ▲ y luego el Botón de dirección **ARRIBA/ABAJO** para resaltar el arma deseada.
- Para utilizar un arma, pulsa el botón ×.

Recomendación de Q: Para entrar en el modo Francotirador, pulsa y mantén el botón **R1**. Dependiendo del arma que estés utilizando, esto te permitirá acercar para ver los objetivos distantes.

PK7

La PK7 es tu arma normal. Es fiable y eficaz y viene equipada con un silenciador. La PK7 viene con un suministro de munición ilimitado.

Sniper Rifle(Rifle de Francotirador)

El Sniper Rifle(Rifle de Francotirador) es un arma de tiro de precisión. Aunque es algo grande, se puede utilizar para abatir enemigos a una gran distancia debido a la potencia de su alcance. El Sniper Rifle(Rifle de Francotirador) utiliza peines de 10 cartuchos.

- Cuando vayas a utilizar el Sniper Rifle(Rifle de Francotirador), pulsa y mantén el botón **R1** para entrar el el modo Sniper(Francotirador). Después pulsa el botón ▲ para aumentar la ampliación o el botón ■ para disminuirla.

Assault Rifle(Rifle de Asalto)

Esta estrepitosa, pero eficaz arma automática, es una de las favoritas de los secuaces de Carver. Utilízala cuando tengas que enfrentarte a diversos enemigos y no sea necesario el sigilo. El Assault Rifle(Rifle de Asalto) usa peines de 30 cartuchos.

Auto 9mm(Automática de 9 mm)

Similar al Assault Rifle(Rifle de Asalto), con una excepción. La Automática de 9 mm es un arma de mano. Usa peines de 30 cartuchos.

SMG 45

El SMG 45 es un subfusil que ofrece la mayor frecuencia de disparo de todo tu arsenal. Utiliza peines de 30 cartuchos.

Gas Bombs(Bombas de Gas)

Estas bombas químicas crean una pequeña nube de humo venenoso cuando impactan.

GL 40

El GL 40 es un lanzador de granadas que dispersa explosivos de contacto. El GL 40 usa un tambor de munición de 12 granadas.

Rocket Launcher(Lanzador de Cohete)

Esta potente arma de largo alcance dispara cohetes explosivos. Resulta una elección excelente para destruir torretas enemigas y barricadas.

Infrared Sniper Rifle(Rifle Infrarrojo de francotirador)

Similar al Sniper Rifle(Rifle de Francotirador) estándar, con la ventaja añadida de una visión infrarroja. El alcance de esta arma es ligeramente menor que el del Sniper Rifle(Rifle de Francotirador).

STK Mines(Minas de STK)

Conocidas también como "minas adhesivas", estas cargas explosivas se lanzan desde un cañón y se pegan al objetivo. Una vez colocadas, utiliza el Detonador STK para desencadenar la explosión.

APARATOS

Como integrante de la división doble "0" del M.I.6, tienes acceso a algunos de los equipos de campo disponibles más avanzados tecnológicamente.

- Utiliza un aparato resaltándolo en el Items Inventory(Inventario de elementos) y luego pulsa el botón ■.

Laser Designator(Marcador de láser)

Utiliza esta compacta unidad para pintar electrónicamente un "punto caliente" en un objetivo determinado para ayudar a que sea bombardeado por las unidades aéreas.

Para utilizar el Laser Designator(Marcador de láser):

1. Resalta el Laser Designator(Marcador de láser) en el Inventario de elementos y luego pulsa y mantén el botón ■. Aparecerá la vista del objetivo.
2. Utiliza el Botón de dirección para colocar el "punto caliente" y luego pulsa el botón **R1** para señalar el ataque aéreo.

Cuff Links(Gemelos)

Estos Elementos aparentemente inofensivos contienen potentes explosivos y se pueden utilizar para producir una importante onda expansiva lo bastante grande como para destruir cristales de policarbonato de 2,5 mm a prueba de balas.

Satellite Link Camera(Cámara de enlace por satélite)

Utilizada principalmente en misiones de reconocimiento, este manejable aparato entrega imágenes digitalizadas a un satélite del M.I.6. Durante el proceso también se puede establecer la posición global de un objetivo.

Para utilizar la Cámara de enlace por satélite:

1. Resalta la Satellite Link Camera(Cámara de enlace por satélite) en tu Items Inventory(Inventario de elementos) y luego pulsa y mantén el botón ■. Aparecerá la vista del objetivo.
2. Utiliza el Botón de dirección para apuntar a donde quieras y luego pulsa el botón **R1** para ver la imagen.

Fingerprint Scanner(Escáner de huella dactilar)

En algunos casos, el Fingerprint Scanner(Escáner de huella dactilar) se puede utilizar para abrir puertas de seguridad.

STK Mine Detonator(Detonador de mina STK)

Se utiliza para hacer explotar las minas STK. Una vez colocada la mina en su lugar, pulsa el botón ■ para desencadenar la explosión.

Med Kit(Unidad de reanimación)

Cuando la utilizas, la Med Kit(Unidad de reanimación) rellena parcialmente tu Medidor de salud.
Recomendación de Q: Busca dentro de cada barril y cesto para encontrar Med Kits(Unidades de reanimación) extra.

ELEMENTOS

Además de diversos aparatos, también hay un número de útiles elementos en cada misión. Una vez recogidos se aplican automáticamente a tu inventario.

SMALL MED KIT(UNIDAD DE REANIMACIÓN PEQUEÑA)	Agrega una Med Kit(Unidad de reanimación) a tu inventario.
LARGE MED KIT(UNIDAD DE REANIMACIÓN GRANDE)	Agrega dos Med Kits(Unidades de reanimación) a tu inventario.
LIGHT ARMOUR(ARMADURA LIGERA)	Incrementa en un 25% tu resistencia a los daños. Cada golpe que recibes reduce tu armadura en un 10%.
HEAVY ARMOUR(ARMADURA PESADA)	Incrementa en un 100% tu resistencia a los daños. Cada golpe que recibes reduce tu armadura en un 10%.
AMMO CLIP(PEINE DE MUNICIÓN)	Agrega munición a un arma determinada.
CASE OF AMMO(CAJA DE MUNICIONES)	Agrega munición a todas las armas que llevas.
X007	Agrega una vida a tu Contador Continuar.

CARGAR Y GUARDAR

El mañana nunca muere te permite guardar un juego en curso mediante una Tarjeta de memoria. Para guardar los datos del juego tienes que tener una Tarjeta de memoria en la Ranura 1.
Nota: No insertes ni retires nunca una tarjeta de memoria cuando estés cargando o guardando archivos.
Puedes cargar datos del juego manualmente, utilizando la opción LOAD GAME(CARGAR JUEGO) desde el menú Main(Principal).

Para cargar datos del juego:

1. Resalta LOAD GAME(CARGAR JUEGO) en el menú Main(Principal) y luego pulsa el botón ×. Aparecerá la pantalla Load Game(Cargar juego).
2. Utiliza el Botón de dirección **ARRIBA/ABAJO** para resaltar **RANURA 1 DE TARJETA DE MEMORIA** o RANURA 2 DE TARJETA DE MEMORIA y luego pulsa el botón × para seleccionar. Aparecerá el menú Confirmation(Confirmación).
3. Utiliza el Botón de dirección **ARRIBA/ABAJO** para resaltar YES(SI) y luego pulsa el botón ×. Aparecerá la pantalla Select Mission(Seleccionar misión).

Para guardar datos del juego:

1. Completa cualquier misión. Aparecerá la pantalla Results(Resultados).
2. En la pantalla Results(Resultados), selecciona SAVE GAME(GUARDAR JUEGO). Aparecerá la pantalla Memory Card(Tarjeta de memoria).
3. En la pantalla Memory Card(Tarjeta de memoria), selecciona **MEMORY CARD 1(TARJETA DE MEMORIA 1)** o MEMORY CARD 2(TARJETA DE MEMORIA 2). Aparecerá el menú Confirmation(Confirmación).
4. Utiliza el Botón de dirección **ARRIBA/ABAJO** para resaltar OK y luego pulsa el botón ×. Aparecerá la pantalla Select Mission(Seleccionar misión).

CRÉDITOS

Black Ops Entertainment

Director: Will Botti
Productor: John Botti
Jefes de programación: An Nguyen, Will Botti
Jefe de creación: Kris Kilayko
Jefe de animación: Jason Greenberg
Programadores: Kelly McCarthy, Sean Chuu, Srini Lakshmanan
Creadores: Adam Bain, Christian de Leon, Garrett Nguyen, Tong Chen
Animadores: Brian Sanchez, Stephen Okasaki
Diseño del juego: Will Botti, Daryl Kimoto, Michael Guttentag, Flint Dille
Diseño de nivel: Tong Chen, Daryl Kimoto, Adam Bain, Christian de Leon, Kris Kilayko
Edición de Audio/Video: Daryl Kimoto, John Botti
Dirección técnica adicional: Jose Villeta
Programación adicional: Jim Gooding, Doug Kuppinger, Jose Villeta, Steve Batiste, Rudy Kammerrer
Creación adicional: Mike Field, Narry Khang, Jon Bailey, Quinn Nguyen, Mike Ton, Arnold Agraviador, Don McDermott
Historia y guión: Will Botti, Flint Dille
Creación de secuencia de imágenes: Michelle Perone
Director de toma de movimiento: John Botti
Coordinador de truca de toma de movimiento: Chad Stahelski
Truca de toma de movimiento: Chad Stahelski, Chris O'Hara, David Leich, Bob Salerno, Julia Maltopol
Servicios de toma de movimiento: Proporcionado por House of Moves, Los Angeles
Motor del personaje de Killer Game: Con permiso de Killer Game
Música y sonido FX: Tommy Tallarico Studios, Inc.
Diseño y edición de sonido: Joey Kuras
Composición adicional: Howard Ulyate, Sonic Mayhem

Black Ops Entertainment, LLC

Presidente & CEO: John Botti
Vice Presidente, R & D: Jose Villeta
Línea de producción: Jessica Budin
Productores asociados: Daryl Kimoto, Amy Sullivan
Coordinador de producción: Rita Mines
Diseño adicional: Noah Tool
Agradecimiento especial a: Phil Harrison, Tina Kowalewski

MGM Interactive

Presidente, MGM Home Entertainment: David Bishop
Productor ejecutivo: Robb Alvey
Asesor de producción y diseño: Jared Brinkley
Director ejecutivo de operaciones: Pamela Trucano
Asesor legal senior: Rob Rader
Productor: Michael Guttentag
Producción: Mark Harwood, Rue Hon, Rob Loftus, Craig McCoy
Coordinador técnico: Michael Menichetti
Equipo de control de calidad: Pax Adair, Alex Becerra, David Paul Guzman, Nathan Miller, Michael Patino, Carlo Serrano
Agradecimiento especial a: Eon Productions, Ltd, BMW North America, Inc., David Pope, Simon Mathew, John Parkinson, Mark Bunzel, Tim Winter, Kim Kofmehl, Phyllis Gordon, Mona Taylor, Jason Astor, Mary Basich, Triumph, TICD

Electronic Arts Europe

Administrador del producto: David Miller
Adminidtrador asistente del producto: Jason Berisford
PR: Simi Belo, Nick Grange, Text 100
Administrador de localización del proyecto:
Sonia 'Sam' Yazmadjian
Documentación: Oli Ladenburg
Organización y diseño del manual: Corb Tate
Coordinación de traducciones: Clare Parkes, Rebecca Gordon
Coordinación de localización – Exportación y Web:
Petrina Wallace, Lucy Hargood
Coordinación de materiales: Kevin Smith
Operaciones de estudio: Steve Fitton
Control de calidad del cliente: Dean Murphy, Andy Perkins

Aviso a los poseedores de televisores de proyección:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evita el uso repetido o prolongado de vídeo juegos en televisores de proyección de pantalla grande.

Aviso

ELECTRONIC ARTS SE RESERVA EL DERECHO DE REALIZAR CUALQUIER MEJORA EN EL PRODUCTO DESCRITO EN ESTE MANUAL EN CUALQUIER MOMENTO Y SIN SER NOTIFICADA.
ESTE MANUAL Y EL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL ESTÁN PROTEGIDOS POR COPYRIGHT. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. NINGUNA PARTE DE ESTE MANUAL O DEL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL PUEDE SER COPIADO, REPRODUCIDO, TRADUCIDO O REDUCIDO A CUALQUIER TIPO DE MEDIO ELECTRÓNICO O SISTEMA LEGIBLE POR MÁQUINA SIN LA EXPRESA AUTORIZACIÓN ESCRITA POR PARTE DE ELECTRONIC ARTS SOFTWARE, EDIFICIO ARCADE, RUFINO GONZALEZ 23 BIS. 1º, 28037 MADRID, ESPAÑA.
NO HAY GARANTÍA DE COMERCIABILIDAD, NI GARANTÍA DE VALIDEZ PARA UN USO ESPECÍFICO NI NINGUNA GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPLÍCITA O IMPLÍCITA EN RELACIÓN CON ESTE MANUAL. ESTE MANUAL SE OFRECE "TAL CUAL". ELECTRONIC ARTS OFRECE GARANTÍAS LIMITADAS RESPECTO AL SOFTWARE Y EL SOPORTE DE ALMACENAMIENTO DEL MISMO. EN NINGÚN CASO ELECTRONIC ARTS SERÁ CONSIDERADA COMO RESPONSABLE DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS O CONSECUTIVOS QUE PUDIEREN RESULTAR DE LA POSESIÓN, USO O ABUSO DE ESTE PROGRAMA.
ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES NO AFECTAN NI PERJUDICAN EN NINGÚN MOMENTO LOS DERECHOS DEL COMPRADOR DEFINIDOS POR LA LEY, PUESTO QUE ÉSTE ES UN CONSUMIDOR QUE ADQUIERE BIENES FUERA DEL TRANSCURSO DE UN NEGOCIO.

Garantía Limitada De Electronic Arts

Electronic Arts garantiza al comprador original de este software informático durante 90 días a partir de la fecha de adquisición, que el soporte en el que ha sido grabado el programa para ordenador o consola, se encuentra libre de defectos en cuanto a material y manufacturado. Durante este período el material multimedia defectuoso será reemplazado en el caso de que el producto original sea devuelto a Electronic Arts, a la dirección indicada en la parte posterior del documento, indicando también la fecha probada de compra, la razón por la que se devuelve, el soporte defectuoso y la dirección a la que se remitirá el producto.

Esta garantía es adicional, y no afecta en ningún sentido a sus derechos estatutarios. La garantía no se ejecuta en los programas informáticos en sí, que son proporcionados "tal y como son", ni afectan al soporte multimedia que pudiera haber sido objeto de una manipulación perjudicial, daños o excesivo uso.

Indemnizacion al usuario

La responsabilidad total de Electronic Arts Software y su única indemnización consistirá, a elección de Electronic Arts Software, en:

1. El reembolso del precio pagado, o
2. La reparación o el reemplazo del software que no cumpla con la garantía limitada Electronic Arts Software y sea devuelto a Electronic Arts Software con una copia del recibo de compra.

Esta garantía limitada será nula si los defectos del software son consecuencia de accidente, abuso o mal uso.

Cualquier software reemplazado estará garantizado por el periodo de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un periodo de 30 días.

Si tiene alguna duda acerca de este acuerdo o si desea contactar, por cualquier motivo, con Electronic Arts Software, utilice la dirección que se adjunta en este producto.

Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Reservados todos los derechos.

TOMORROW NEVER DIES Interactive Game ©1999 Danjaq, LLC y United Artists Corporation. James Bond, 007 James Bond Gun y Iris Logos y el resto de propiedades © relativas a James Bond 1962-1999 Danjaq, LLC y United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun y Iris Logos y todas las marcas comerciales relativas a James Bond TM Danjaq, LLC. Black Ops Game Engine ©1999 Black Ops Entertainment, LLC. Source Code for Character Engine ©1998 Killer Game. Killer Game Character Engine con permiso de Killer Game. El nombre comercial "BMW," parrillas en forma de riñón y el logotipo de Redondel BMW son marcas registradas propiedad de Bayerische Motoren Werke AG.©1999 BMW AG Munich Germany.

Partes de la Documentación ©1999 Electronic Arts. Reservados todos los derechos.

Customer Service Numbers		Games Hotlines
• Australia	1300 365 911*	29955 7744**
* (ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call)		** CTI. Calls charged at $0.95 per min. Calls from mobile or public phones are higher.
• Belgique/België/Belgien	011 280 996	Please contact your local distributor
• Danmark	33 26 68 20	Please contact your local distributor
• Deutschland	01805 / 766 977*	0190/900030 & 0190/787906**
(*DM 1,21/Min.; **DM 2,42/Min. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern/Erziehungsberechtigten anrufen)		
• España	902 102 102	91 754 55 40
• France	01 40 88 04 88	04 72 53 25 00
• Greece	(00 301) 6777701	Please contact your local distributor
• Ireland	(01) 4054022	Please contact your local distributor
• Israel	03 5706998	Please contact your local distributor
• Italia	167 520 523	Please contact your local distributor
• Malta	344700	Please contact your local distributor
• Netherlands	0495 544 562	00800 940 55555
• New Zealand	(09) 415 2446	Please contact your local distributor
• Norge	2336 6600	Please contact your local distributor
• Österreich	0450 199 000 500*	0049-2408-940 777
* (Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min)		
• Portugal	(01) 318 7450	Please contact your local distributor
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	0900 - 55 40 20*
* (SFr 2,00/Min. Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern/Erziehungsberechtigten anrufen)		
• Suomi	0600 411911	Please contact your local distributor
• Sverige	587 610 00	Please contact your local distributor
• UK	0990 99 88 77	09067 53 22 53*
* (Calls are charged at 75p per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill **before** you call)		

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

SLES-01324

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5030934021180